SNSP-PW-NOE

Nintendo®

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Hinweis: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch!

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Pilotwings Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spieleanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Inhalt

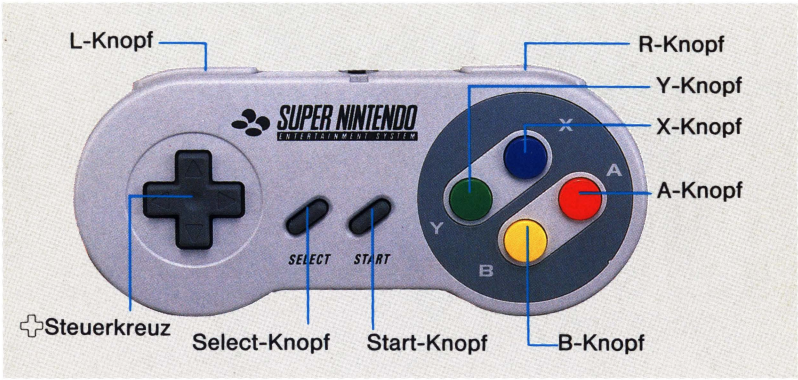
Die Controller-Funktionen 2
Willkommen im Flight Club 3
Aufnahme im Club (Das Spiel beginnt) 3
Die Flug-Kurse 4
Deine Lehrer und das Übungsgebiet 6
Lektion 1: Doppeldecker 7
Lektion 2: Fallschirmspringen 9
Lektion 3: Rocketbelt 11
Lektion 4: Drachenfliegen 13
Lektion 5: Hubschrauber 15
Club-Internas 17
Club-Mitgliedsausweis 18

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1992 Nintendo Co., Ltd.

Die Controller-Funktionen

Bis das Spiel wirklich beginnt, wirst Du in Pilotwings erst einmal nur den Start-Knopf gebrauchen. Sobald die Lektionen aber beginnen, hat jeder Knopf auf dem Controller seine Funktion und es ergeben sich noch weitere Steuerungsmöglichkeiten durch unterschiedliche Tastenkombinationen.

■ Bevor es in die Luft geht



✣ Steuerkreuz

- Bewegt den Cursor
- Eingabe des Paßwortes
- Auswahl des Fluggerätes

Start-Knopf

- Beitritt zum Flight Club
- Beginn einer Fluglektion
- Auswahl des Fluggerätes und Start der Lektion

A-Knopf

- Erklärung der Controller-Manöver

B-Knopf

- Erklärung des Punktesystems bei den Fluglektionen

- Bezüglich detaillierter Beschreibungen, wie die einzelnen Fluggeräte kontrolliert werden, siehe ab Seite 8.
- Schließe den Controller in Anschlußbuchse 1 bei Deiner Super Nintendo Entertainment System Spielkonsole.

Willkommen im Flight Club

Wir danken Dir, daß Du Dich unter den vielen Flugschulen, die es gibt, gerade für den Pilotwings Flight Club entschieden hast. In unserem Club kannst Du Dich mit einer ganzen Reihe von verschiedenen Fluggeräten vertraut machen und Flugerfahrung sammeln. Wenn Du jede Fluglektion erfolgreich absolviert hast, werden wir Dir eine Fluglizenz entsprechend Deinem Können ausstellen. Wir hoffen, daß wir unseren Schülern das Gefühl vermitteln können, wie frei und ungebunden es sein kann, wie ein Vogel zu fliegen. Doch dazu mußt Du zunächst einige wichtige Dinge lernen, bevor Du zu Deinem ersten Flug starten kannst. Diese Spieleanleitung ist Dein Unterrichtsbuch.

Die Flight Club Lizenz

Fluggebiet	Bestanden	Lizenz
1	→	A-Lizenz
2	→	B-Lizenz
3	→	Silber-Lizenz
4	→	Gold-Lizenz

Es gibt auch noch höher eingestufte Lizenzen als die goldene, aber wir haben sie in dieser Tabelle nicht aufgeführt, da nur sehr wenige Flugschüler dieses Level erreichen.

Aufnahme im Club

(Das Spiel beginnt)

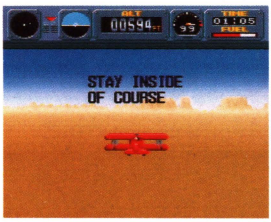
Stecke die Spielkassette korrekt in Deine Super Nintendo-Konsole und schalte sie ein. Wenn das Titelbild erscheint, bewege den Cursor auf START und drücke den Start-Knopf – und Deiner ersten Lektion steht nichts mehr im Wege. Drücke nochmals den Start-Knopf, willst Du die von uns vorgeschlagene Herausforderung annehmen: Deine erste Lektion in Fluggebiet 1. Willst Du Dein Flugtraining fortsetzen in einem schweren Fluggebiet oder eine frühere Aufgabe wiederholen, wähle auf dem Titelbild CONTINUE mit dem Steuerkreuz oder mit dem Select-Knopf. Nun gib Deine Lizenznummer (Paßwort) mit dem Steuerkreuz ein und drücke den Start-Knopf. Willst Du eine Lektion wiederholen (geht ab Fluggebiet 2 und höher), wähle RETRY und die gewünschte Lektion. Das kann ganz sinnvoll sein, wenn Du eine bestimmte Aufgabe glaubst noch besser machen zu können als beim vorherigen Mal.

* Läßt Du das Titelbild auf dem Bildschirm stehen, zeigen die Flight Club-Lehrer einen Demonstrationsflug. Schau Dir das ruhig mal an, vielleicht kannst Du davon etwas lernen!

Die Flug-Kurse

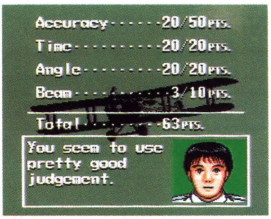
Unsere Flight Club-Kurse beginnen sofort, nachdem Du die Mitglieder-Herausforderung angenommen hast. Der zuständige Fluglehrer wird sich Dir selbst vorstellen und gibt Dir die ersten Informationen über die erste Aufgabe. Drücke den Start-Knopf und die Einzelheiten des Kurses erscheinen auf dem Bildschirm. Schau Dir genau an, wo Du landen sollst und wieviel Punkte Du mindestens erreichen mußt, um den Kurs zu bestehen. Drücke nochmals den Start-Knopf und Du kannst Dein Fluggerät mit dem Steuerkreuz auswählen. Nachdem das geschehen ist, drücke wiederum den Start-Knopf. Dein Lehrer erklärt Dir nun, was für das Fluggerät auf dem Lehrplan steht. Wenn Du den A- und den B-Knopf drückst, erfährst Du, wie sich das gewählte Fluggerät manövrieren läßt und wie Du Punkte sammeln kannst. (Mit dem Start-Knopf kommst Du zurück zum Lehrplan-Bild.)

Drücke den Start-Knopf, während Du Dich auf dem Lehrplan-Bild befindest und die Fluglektion beginnt. Sei nicht nervös und hab keine Angst, Fehler zu machen. Schwing Dich sorglos und unbeschwert in die Lüfte wie ein Vogel. Du kannst eine Pause in diesem Test einlegen, indem Du den Start-Knopf drückst. Nun kannst Du Deine derzeitige Position auf dem Bildschirm ablesen. Aber die Pause gibt Dir auch die Möglichkeit, etwas im Unterrichtsbuch nachzusehen.
(Drücke nochmals den Start-Knopf und die Pause ist beendet.)



* Während des Testflugs können verschiedene Fehler einen Punktabzug bedeuten. Wie Punkte vergeben werden, richtet sich nach dem Fluggerät und dem Fluggebiet. Paß auf und vermeide gravierende Fehler, wie zum Beispiel aus den Begrenzungslinien zu fliegen.

Ist der Test abgeschlossen, schau Dir Deine Punktzahl an und achte auf die kurzen Kommentare Deines Lehrers, dann drücke den Start-Knopf. Nach einem Blick auf Dein Punktekonto kannst Du entscheiden, ob Du die Lektion fortsetzen möchtest oder nicht. Bewege den Cursor bei Deiner Wahl mit dem Steuerkreuz und drücke danach den Start-Knopf. Reichen Deine Punkte im Testflug aus, bekommst Du Deine Fluglizenz. Schreib Dir die Lizenznummer auf, denn sie ist gleichzeitig das Paßwort. Nun begib Dich in das nächste Flugtestgebiet, indem Du den Start-Knopf drückst.



Bonus-Chance:

Zusätzlich zum Standardtest gibt es in jedem Fluggebiet auch eine Möglichkeit, Bonus-Punkte zu sammeln. Mit Glück und Geschicklichkeit kannst Du dabei mehr als 100 Punkte extra gewinnen. Sei bereit, diese Herausforderung anzunehmen, wie ein echtes Flieger-As!

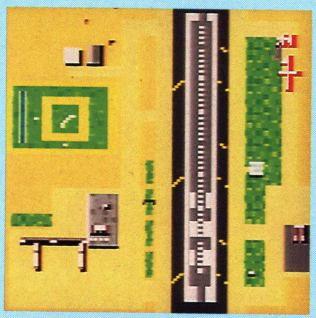
Deine Lehrer und die Übungsgebiete

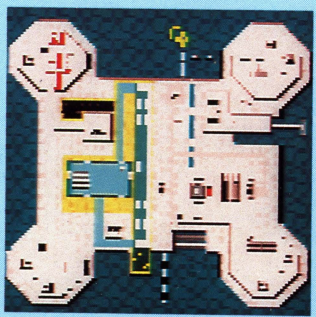
Tony
(22 Jahre alt)

Shirley
(24 Jahre alt)

Lance
(Alter unbekannt)

Big Al
(49 Jahre alt)

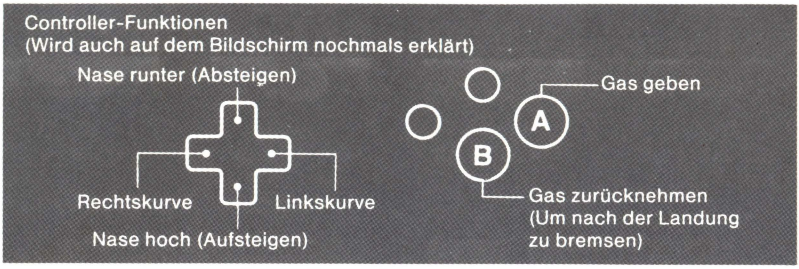




Das sind die vier Flugübungsgebiete.

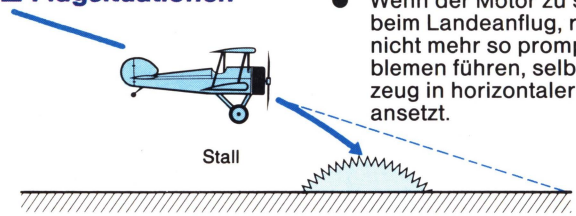
Der Doppeldecker

Ein Flugzeug, das 5 700 kg und weniger wiegt, wird als Light eingestuft. Diese leichten Flieger sind sowohl in Amerika wie auch in Europa überaus beliebt. In unserem Flight Club benutzen wir die leichten Doppeldecker, um die Grundprinzipien des Fliegens und des Landens zu lehren, so daß unsere Schüler jederzeit in der Lage sind, sicher zu landen.

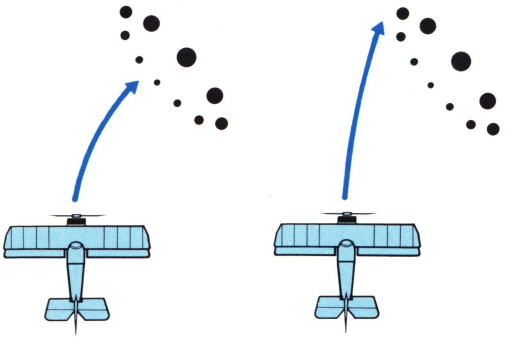


● Siehe Seite 16 bezüglich des Lesens der Instrumente.

■ Flugsituationen



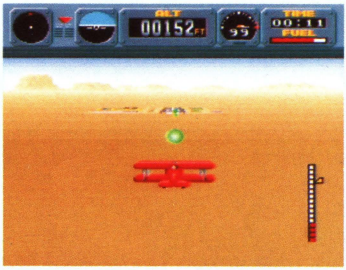
● Wenn der Motor zu stark gedrosselt wird beim Landeanflug, reagiert das Flugzeug nicht mehr so prompt. Das kann zu Problemen führen, selbst wenn das Flugzeug in horizontaler Lage zur Landung ansetzt.



Wenn Du richtig Gas gibst, reagiert Deine Maschine beim Kurvenfliegen langsamer, selbst wenn der Winkel unverändert sein sollte. Wenn Du Gas gibst, kannst Du leichter aufsteigen. Drosselst Du das Gas, erleichtert das das Absteigen.

Fluggebiet 1 Operationsbeispiel

1
Die Übung beginnt auf einer Höhe von 300 Fuß mit einer Motorleistung von 51 Prozent. Die Fluglage ist horizontal. Kein Wind. Das grüne Band vor Dir zeigt Dir die Fluglinie zur Landebahn an, auf der Du hinuntergleiten solltest.



2
Als erstes fliege auf das grüne Leitsignal zu. Du mußt unter Umständen die Nase etwas hoch- oder runterziehen. Dabei ist es in Ordnung, wenn Du etwas mehr Gas gibst, zu Beginn Deines Fluges. Vermeide das Schwingen Deines Flugzeugs nach rechts und nach links.

3
Nähere Dich dem grünen Leitsignal. Hast Du eine Flughöhe von 200 Fuß oder tiefer erreicht, kannst Du Deine Höhe auf dem Höhenanzeiger kontrollieren. Fliegst Du nur noch auf einer Höhe von 50 Fuß oder tiefer, vergrößert sich der Höhenanzeiger auf dem Bildschirm. Behalte immer die Landebahn hinter dem Leitsignal im Auge.

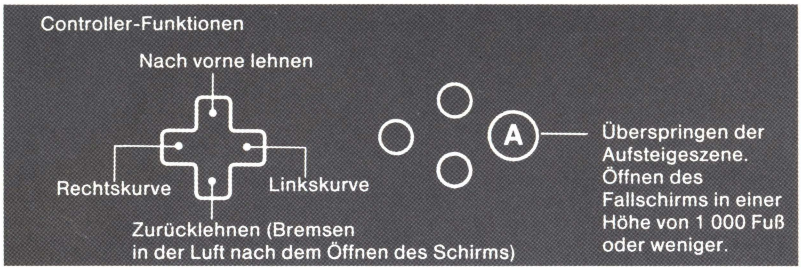
4
Folge dem Leitsignal und allen weiteren Instruktionen, die auf dem Bildschirm zu sehen sind und setze weich auf. Betätige die Bremsen sobald Du den Boden berührt hast, um Dein Flugzeug zum Stehen zu bringen. Ideal ist es, wenn Du Deine Maschine mitten auf der weißen Linie stoppen kannst.

Tip

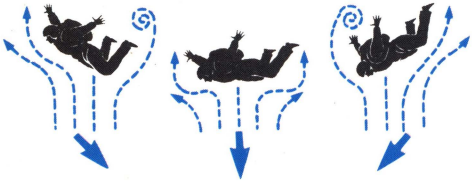
Der Flight Club legt besonderen Wert auf den Leichtflugzeug-Kurs. So viel Wert, daß in jedem Fluggebiet erst einmal dieser Test absolviert werden muß. Mache Dich mit den Grundregeln des Fliegens vertraut und Du wirst den Test ohne Probleme absolvieren. Tony

Fallschirmspringen

In diesem Kurs lernst Du das Fallschirmspringen. Du wirst aus einem Hubschrauber in 3 800 Fuß Höhe abspringen. Spring und lande mit Deinem Fallschirm genau im gekennzeichneten Landegebiet. Sammle Fertigkeitspunkte, indem Du durch die Ringe springst, bevor Du den Fallschirm öffnest. Aus Sicherheitsgründen verwendet der Flight Club die rechteckigen, steuerbaren Fallschirme.

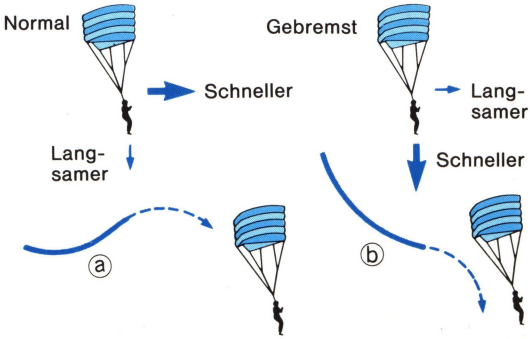


Flugsituationen



- Deine Fallrichtung ändert sich, wenn Du den Luftstrom ausnützt, indem Du Deine Körperhaltung im Fall änderst.

- Bremsen in der Luft, nachdem der Fallschirm geöffnet ist:
- Willst Du bremsen bei einer hohen Fallgeschwindigkeit, wird Dein Körper zunächst etwas hochgerissen und bewegt sich dann langsam wieder runter (siehe Schaubild A). Ist Deine Geschwindigkeit eher niedrig und Du setzt die Bremstechnik ein, geht es abrupt abwärts (siehe Schaubild B).



Fluggebiet 1 Operationsbeispiel

1
Der Hubschrauber steigt auf in eine Höhe von 3 800 Fuß. Merke Dir genau, wo Du landen mußt und wie Du Punkte sammeln kannst. Möchtest Du die Szene des Aufstiegs nicht miterleben, so drücke den A-Knopf und Du erreichst viel schneller die Absprunghöhe.

2
In 3 800 Fuß Höhe springst Du ab. Gleich zu Beginn Deines Falls siehst Du einen Ring. Spring durch ihn hindurch. Flatter nicht aufgeregt in der Luft herum, solange Du noch kein Meisterspringer bist, sondern behalte Dein Ziel im Auge.

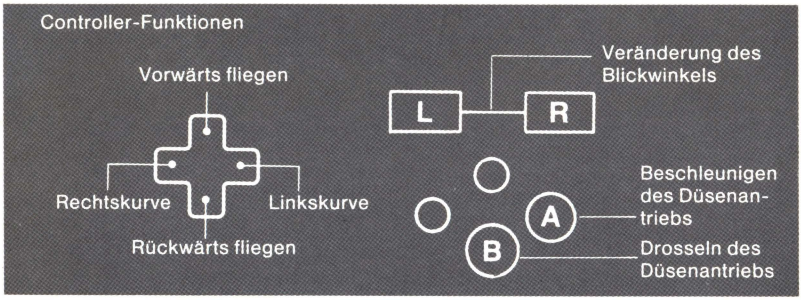
3
Insgesamt drei Ringe solltest Du bei Deinem Sprung passieren. Wenn Du alle drei geschafft hast, wirst Du schon sehr sicher in der Luft sein. Den Fallschirm solltest Du in etwa 1000 Fuß Höhe oder tiefer öffnen. Kontrolliere, wo Du landen sollst und nimm die notwendigen Richtungskorrekturen vor.

4
Versuch genau in der Mitte des Ziels zu landen, indem Du Deinen Sprung nach rechts oder links dirigierst oder die Bremstechnik benutzt. Bremse aber nicht zu stark, damit Du nicht zu schnell runter kommst. Willst Du besonders viele Punkte sammeln? Dann steuere auf das bewegliche Landungsziel zu.

Tip
Die Technik des Ringespringens wird auch in allen weiteren Tests wichtig sein. Wenn Du das nicht beherrschst, wird das Absolvieren der nächsten Übungen sehr schwer sein. Betrachte einen Fehler als eine Erfahrung, die Du nicht wiederholen möchtest. Schaffst Du es nicht beim ersten Mal, probier es immer wieder, bis Du den Dreh mit den Ringen raus hast. Tony

Rocketbelt

Früher war es mehr eine Sache, die man in Science Fiction-Filmen einordnete. Aber seit der Olympiade 1984 in Los Angeles, wo der Rocketbelt einen vielbeachteten Auftritt hatte, ist der Raketengürtel ungemein populär geworden. Trotzdem handelt es sich hierbei um ein noch sehr neues Fluggerät. Der Flight Club ist eine der wenigen Flugschulen auf der Welt, die Rocketbelt-Kurse anbieten. Zur eigenen Sicherheit, solltest Du die Anweisungen Deines Lehrers genau befolgen.

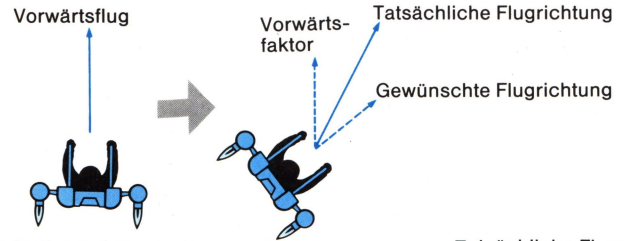


- Der Düsenantriebswinkel ist auf neutral geschaltet, sobald das Steuerkreuz nicht betätigt wird.

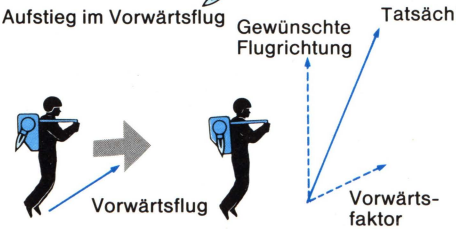
Flugsituationen

- Die Reaktionsgeschwindigkeit des Gerätes hat einen zu beachtenden Einfluß.

- Rechtskurve im Vorwärtsflug



- Steiler Aufstieg im Vorwärtsflug



- Es dauert länger, wenn Du zu viele Kurskorrekturen vornimmst. Am besten fliegst Du mit gedrosseltem Antrieb, um Treibstoff zu sparen.

Fluggebiet 2 Operationsbeispiel

1
Du startest mit dem Rocketbelt auf der beweglichen Landeplattform. Starte die Raketen und nimm Kurs auf den Ring direkt vor Dir. Da der Rocketbelt verzögert auf Deine Kommandos reagiert, vermeide unnötige Manöver.

2
Der Rocketbelt steigt immer weiter auf, auch wenn Du den Antrieb nach vorwärts oder rückwärts gelenkt hast. Achte deshalb auf Deine Flughöhe. Bist Du zu hoch, läufst Du Gefahr, das Fluggebiet zu verlassen.

3
Wenn Du Dich dem treibenden Ball näherst, verwandelt der sich in einen Ring. Nimm Dir Zeit und schau Dir genau an, wo die anderen Ringe sind. Denke immer an die Verzögerung, so daß es nach einer Kurskorrektur schwierig sein kann, den angestrebten Kurs einzuhalten. Mach Dich mit den Möglichkeiten des Rocketbelt vertraut, damit Du erfolgreich die Ringe passieren kannst.

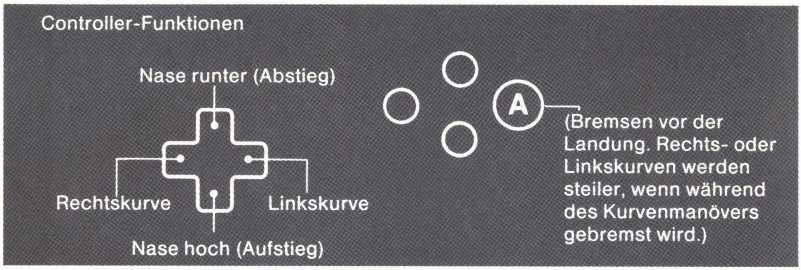
4
Kehre zurück zum Landeplatz, nachdem Du alle drei Ringe passiert hast. Versuche, weich zu landen, indem Du Deinen Blickwinkel veränderst und die Raketen sachte drosselst. Eine solch gefühlvolle Landung ist nicht leicht, aber ein abrupter Aufprall könnte als Landung nicht gewertet werden. Willst Du also möglichst viele Punkte sammeln, versuche gezielt und weich zu landen.

Tip

Bleibe auf einer Flughöhe, die Dir das Passieren der Ringe leicht macht. Außerdem achte auf Deine Tankanzeige, damit Dir der Treibstoff nicht ausgeht. Shirley

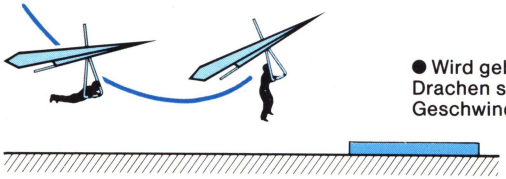
Drachenfliegen

Diesen Sport wirst Du vielleicht schon kennen. Seit vielen Jahren ist Drachenfliegen bereits eine aufregende und beliebte Sportart. In diesem Kurs wirst Du in einer bestimmten Flughöhe von einem Flugzeug aus starten. Ist die Höhe erreicht, wirst Du vom Flugzeug abgekoppelt und Dein Gleitflug beginnt. Folge den Lehrplanaufgaben und lande präzise in dem vorgeschriebenen Gebiet. Es ist wichtig, daß Du lernst, mit den thermischen Strömungen umzugehen.



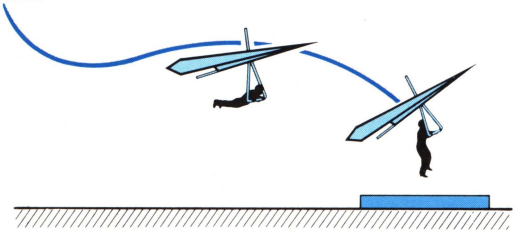
Flugsituationen

- Bremsen vor der Landung



- Wird gebremst, dann richtet der Drachen sich vorne etwas auf, um die Geschwindigkeit zu drosseln.

- Das Timing beim Bremsen muß stimmen, um eine weiche Landung auf den Boden zu setzen.



- Versuche die Überwasser-Zielplattform anzusteuern, wenn Du Vertrauen in Deine Bremstechnik gefaßt hast.

Fluggebiet 3 Operationsbeispiel

1
Du startest in einer Höhe von 300 Fuß oder mehr. Steuere als erstes die aufwärtsbewegende Luftspirale vor Dir an. Flieg so, daß Du das Zentrum der Spirale durchfliegst. Hast Du das geschafft, ertönt ein akustisches Signal. Beachte Deine Höhenanzeige.

2
Hast Du eine thermische Strömung erwischt, gewinnst Du an Höhe. Hast Du die Zielhöhe von 500 Fuß erreicht, brauchst Du „nur noch" im vorgeschriebenen Gebiet zu landen. Konntest Du aber den Luftstrom nicht nutzen, versuche es noch einmal!

3
Verliere beim Abstieg das Landungsziel nicht aus den Augen. Um eine steile Anflugkurve zu vollführen, beginne mit einer normalen Kurve und bremse währenddessen. Achte darauf, daß Dein Abstieg nicht zu steil wird.

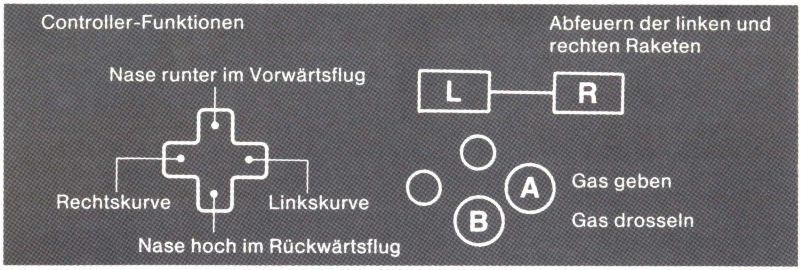
4
Nähere Dich langsam Deinem Landungsziel und bremse mit Gefühl. Dabei hilft Dir der eingeblendete Höhenanzeiger unten rechts. Wenn Du versuchst mit relativ hoher Geschwindigkeit zu landen, kann das sehr gefährlich werden.

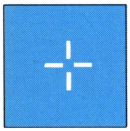
Tip

Versuche unbedingt den Luftstrom zu erwischen und gib nicht auf, wenn es beim ersten Mal mißlingt. Versuche es immer wieder. Viel Glück! Lance

Hubschrauber

Da es schon etwas Flugerfahrung braucht, um ein wirkliches Flieger-As zu werden, werden wir uns in diesem Kurs zumindest theoretisch die Funktionen eines Hubschraubers anschauen. Bis jetzt konnte sich der Flight Club noch keinen eigenen Übungshubschrauber leisten. Allerdings haben wir eine geheime Quelle, bei der wir einen Kampfhubschrauber von Zeit zu Zeit ausleihen können. Mach Dich also schon mal mit der Theorie vertraut, damit Du bereit bist, wenn wir den Hubschrauber mal wieder kriegen.





- Das Fadenkreuz erscheint vor dem Hubschrauber während eines Kampfes.

Flugsituationen

- Die Flugrichtung hängt von der Rotorneigung ab.

Tip

Mach keine Bruchlandung! Big Al

Die Instrumententafel

● Radar

Deine Position

Die Flugzielrichtung blinkt, wenn sie außerhalb der Radarreichweite liegt.

Ist das Ziel in Radarreichweite, erscheint es als Punkt auf dem Radar.

● Windgeschwindigkeit in Radarreichweite

Es ist windig. Die Windrichtung ist auf der Instrumententafel als Linie zu sehen.

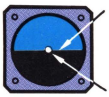
Nord-Wind

Südwest-Wind

● Motorleistung

0 bis 99 % wird angezeigt.

● Fluglagenmesser



Horizontal

Nase nach unten

In der Rechtskurve

Nase nach oben während Linkskurve

● Uhr

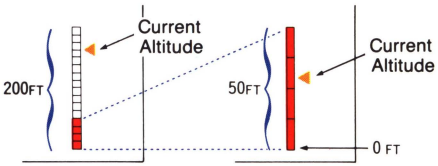
Die Zeit wird gemessen vom Start weg.

● Tankanzeige

Je nachdem welche Ausrüstung Du benutzt, variiert der Treibstoffverbrauch.

● Höhenmesser (ALT)

Die Flughöhe wird in Fuß (FT) gemessen. 1 FT entspricht 0,3 Meter. Beträgt Deine Flughöhe 200 Fuß und weniger erscheint ein Höhenanzeiger unten rechts. Diese Anzeige vergrößert sich, sobald Du 50 Fuß oder niedriger fliegst.



Light-Flugzeug Punktesystem

- Lande-Präzision: Der Gradmesser für die Punktevergabe ist die weiße Linie auf der Landebahn. Deine Punktzahl richtet sich danach, wie genau Du landest (gemessen an der Position bei der Bodenberührung) und wo Du zum Stehen kommst (gemessen an der Position beim endgültigen Stillstand). Kommst Du erst abseits der Landebahn zum Stehen, selbst wenn Du bei der Landung genau die weiße Linie getroffen hast, beziehungsweise kommst Du abseits der weißen Linie zum Stillstand, erreichst Du nicht die Höchstpunktzahl.
- Anflugwinkel: Damit ist der Winkel gemeint zwischen Flugzeug und Landebahn, wenn die Maschine den Boden berührt. Hüpfen nach der Landung bedeutet Punktabzug. Deshalb ist es besser dem Anflugwinkel des Leitsignals zu folgen.

Club-Internas

- Es ist nicht viel bekannt über den Flight Club. Vor allem wer ihn gegründet hat und jetzt leitet, liegt vollkommen im Dunkel. Deshalb wird sie von vielen „Schule der vielen Geheimnisse" genannt, denn niemand weiß Genaues.
- Der Lehrkörper

Tony
Er kümmert sich vor allem um die Flugneulinge. Seine freundliche Art bricht das Eis auch bei etwas ängstlicheren Schülern. Er ist zwar noch recht jung, aber davon darf man sich nicht täuschen lassen: Er ist einer der geschicktesten Flieger des Clubs.

Shirley
Auch wenn viele der männlichen Flugschüler versuchen mit der hübschen Frau anzubändeln, beschränkt sie sich ausschließlich auf die berufliche Ebene. Insbesondere wenn es um die Fluglizenzvergabe geht.

Lance
Ein mysteriöser Mann, der sechs Sprachen fließend beherrscht. Glaubt man den Gerüchten, die so herumerzählt werden, war er früher ein hochdekorierter Air Force-Pilot. Wie er an den Flight Club geraten ist? Nun, darüber spricht man nicht...!

Big Al
Er ist der erfahrenste Flieger unter den Flight Club-Lehrern. Seine überragenden Kenntnisse werden genutzt, um die schwersten Kurse durchführen zu können. Er ist ein harter Bursche und äußerst streng, hat aber einen weichen Kern.

- Der Club bietet einen Experten-Kurs an, für Leute, die echte Flugspezialisten werden wollen. Zugangsberechtigt sind nur Teilnehmer, die eine international gültige Gold-Lizenz besitzen. Was man in dem Kurs lernt, weiß niemand so ganz genau. Nur eines ist sicher: Es ist höllisch schwer!

- Dieses Spiel ist noch viel eindrucksvoller, wenn Du den Stereo-Soundeffekt nutzt. Schließe Dein Super Nintendo also möglichst mit dem A/V-Kabel an.

Clubmitglieds-Ausweis

(Photo)

Lizenz-Art	Ausstellungsdatum	Lizenz-Nummer
	. .	
	. .	
	. .	
	. .	
	. .	
	. .	
	. .	
	. .	
	. .	
	. .	

Notizen

Notizen

Notizen

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintando of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
8750 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN